

## レトロスペクティブ —チームで思いを共有してモチ ベーションを向上する— (1)

オブジェクトモデリングスペシャリスト  
**土屋 正人**

Masato Tsuchiya  
[m-tsuchi@sra.co.jp](mailto:m-tsuchi@sra.co.jp)

ソフトウェア開発を取り巻く環境は日に日に厳しさを増しています。開発者は、「高品質のソフトウェアを短期間でリリースする」という困難な課題に取り組まなければなりません。設計ツールやコード解析ツール、テスト自動化ツール、継続的統合ツールなど、品質向上と生産性向上を支援するツールを導入することは課題克服に有効です。

しかしながら、**ソフトウェア開発において最も重要なのは人**です。個人およびチームが目標に対して高いモチベーションを持てなければ、プロジェクトの成功は難しいでしょう。モチベーションを向上するためには、人それぞれの思いを共有する必要があります。そのためには、アジャイルプラクティスと呼ばれる活動の中からチームに合うものを選んで実践してみることをお勧めします。

今回から数回にわたって、多くのプロジェクトで採用可能と思われるアジャイルプラクティス「レトロスペクティブ(ふりかえり)」を取り上げ、弊社・SRAで行っているレトロスペクティブのプログラムを紹介します。

### ◆レトロスペクティブとは

レトロスペクティブは「ふりかえり」と訳されます(ひらがなで表記します)。文字通り、プロジェクトのある時点においてチーム全員で状況をふりかえり、その後のプロジェクトをより良くしていくために何が必要かを議論し、何を行うかを決定します。アジャイルプラクティスのひとつ

であるため、アジャイル開発を行っていない場合は意味がないという印象があるかもしれませんが、ウォータフォール開発でも有益だと思います。ウォータフォールの場合は、フェーズ単位でもいいでしょうが、アジャイルと同様に2週間から4週間というように期間を決めて(タイムボックスと称します)行うことが、チームの情報共有やレトロスペクティブの定着のために効果的だと思います。

ちなみに、2013年3月にIPA(独立行政法人情報処理推進機構)が公開した「アジャイル型開発におけるプラクティス活用事例調査」の報告書によると、レトロスペクティブは日次ミーティングに次いで適用率が高く、ほとんどのアジャイルプロジェクトでは実施されているようです。報告書は、アジャイルプラクティスのパターンカタログである「リファレンスガイド」と合わせて、下記IPAのサイトからダウンロードすることが出来ます。

<http://www.ipa.go.jp/sec/reports/20130319.html>

### ◆前進するためにふりかえる

人のからだは健康診断が欠かせないように、プロジェクトにも健康診断が必要です。**レトロスペクティブはプロジェクトの健康診断**ということが出来ます。チームの「やる気」が落ちていると、メンバのスキルが高くても良い結果は出せません。チームの「やる気」が高まれば、メンバで協力して良い結果を出そうとしてスキルも高まります。一旦立ち止まってふりかえり、**思いを共有**することで、先に進む力が生まれます。

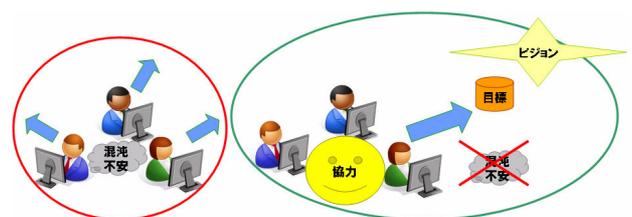


図 1 前進するためにふりかえる

## ◆ 暗黙知をチームで共有する

個人個人が持っている知識やノウハウをチームで共有することができれば、それはチームの知識・ノウハウになります。レトロスペクティブは、個人が持っている暗黙知をチームで共有する場を提供します。



図 2 暗黙知をチームで共有する

## ◆ レトロスペクティブの注意点

レトロスペクティブのアンチパターンとして、

- 特定の人しか発言しない
- 言葉の空中戦になる
- 責任追及の場になる
- Try(やってみよう)ではなくToDo(やらなければならない)になる

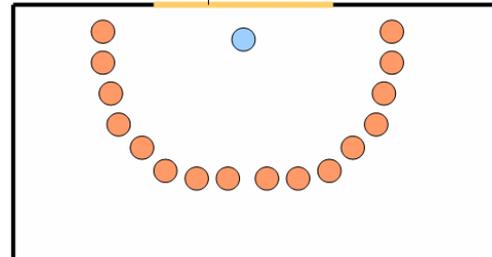
などが挙げられます。これらを改善するためには、「**個人対個人**」ではなく「**問題対チーム**」の構図になるようにします。そのためには、問題を個人から切り離します。メンバーが向かい合って議論するのではなく、チーム全員が問題に向き合えるような座席配置が必要です(図3)。ホワイトボードやPC上のマインドマップなどを使っても良いのですが、参加意識を高めるために、私たちは次のようにアナログツールを使っています。

- 壁に模造紙を貼りだす
- 意見を「言う」のではなく、大きな付箋紙に太いペンで「書く」
- 書かれた意見(付箋紙)を模造紙に貼りだす

- 改善案をドットシール(丸い小さなシール)を使った投票で選ぶ

アナログツールを使うと身体を動かす機会が増え、それに伴ってひらめきも増えるように思います。

### 問題(模造紙などに書き出す)



○ チームメンバ      ● ファシリテータ

図 3 問題対チーム

レトロスペクティブの代表的なアクティビティに KPT(けふと:Keep、Problem、Try)があります。これは、チームの良いところ(Keep)、改善が必要なところ(Problem)、それらに対して試してみたいこと(Try)を議論するものですが、Keep から挙げていくことがコツといわれています。自分たちの良いところから議論を始めることで、参加者の不安感が和らぎ、意見を出しやすい場の雰囲気が出来上がります。KPTに限らず大切なことでしょう。

レトロスペクティブには、ファシリテータ(推進役)のスキルが必要です。チームにスキル保有者がいない場合、チーム外にファシリテータを求める必要があります。その場合でも、何度か行っていくうちに、チームだけで推進できるスキルやノウハウが積み重なっていくと思います。

## ◆ 次回へ

レトロスペクティブの概論で紙面が尽きてしまいましたが、次回からSRAで実施しているレトロスペクティブのプログラムを紹介していきます。

夢を。

GSLetterNeo Vol. 64

2013年11月20日発行

発行者 ●株式会社 SRA 産業第1事業部

編集者 ●土屋正人、柳田雅子

バックナンバーを公開しています ●<http://www.sra.co.jp/gsletter>

ご感想・お問い合わせはこちらへお願いします ●[gsneo@sra.co.jp](mailto:gsneo@sra.co.jp)



株式会社SRA

〒171-8513 東京都豊島区南池袋2-32-8

夢を。Yawaraka Innovation  
やわらかいのバージョン